

3D & Virtual Reality Club

Extraescolar de Realidad Virtual y Diseño 3D

(1º y 2º de la ESO)

En esta actividad dirigida a los alumnos de 1º y 2º de la ESO, exploramos el mundo de la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y el diseño 3D para convertir su curiosidad en aprendizajes prácticos y creativos. A través de herramientas tecnológicas, los estudiantes podrán diseñar y dar forma a sus ideas mientras resuelven retos de forma individual y en equipo.

Comenzamos utilizando *CoSpaces*, una plataforma donde los alumnos diseñan sus propios mundos virtuales y programan interacciones dentro de ellos. Una vez creados sus proyectos, podrán explorarlos con gafas de realidad virtual, experimentando sus creaciones de manera inmersiva.

Los alumnos también crearán sus propios *MergeCubes* para trabajar con la realidad aumentada, permitiéndoles visualizar e interactuar con objetos tridimensionales en el espacio físico.

Además, aprenderán a utilizar *Tinkercad* para diseñar modelos 3D. Estos modelos podrán exportarse a *CoSpaces* e integrarse en los mundos virtuales creados, lo que permitirá combinar el diseño 3D con la realidad virtual de forma fluida.

A lo largo del curso, se propondrán diversos retos que ayudarán a los alumnos a aplicar estos conocimientos, fomentando la creatividad, el pensamiento lógico y el trabajo colaborativo. Estas herramientas también les serán útiles en el futuro para la presentación de proyectos de forma innovadora.

Objetivos de aprendizaje

- Introducir la creación de mundos virtuales y su programación utilizando *CoSpaces*.
- Desarrollar habilidades de modelado 3D utilizando *Tinkercad* y aprender a exportar los diseños a *CoSpaces*.
- Trabajar con *MergeCubes* para interactuar con objetos en realidad aumentada.
- Fomentar la creatividad y la visualización espacial.
- Promover el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas entre compañeros.
- Desarrollar competencias tecnológicas útiles para futuros proyectos.